

**MODEL KONSTRUKTIVISTIK MEMBANGUN
KONSEP PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS VIII SMP NEGERI 4 SIANTAN**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH :

SUKARDI
NIM F25110021



**PROGRAM MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2015**

**MODEL KONSTRUKTIVISTIK MEMBANGUN
KONSEP PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS VIII SMP NEGERI 4 SIANTAN**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH :

S U K A R D I
NIM F25110021

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Prof. Dr. Hj. Sutini Ibrahim, M.Pd
NIP. 194503071965052001

Dr. Y. Gatot Sutapa, M.Pd
NIP. 196517071992031003

Mengetahui,

Dekan FKIP UNTAN

**Ketua Jurusan
Program Magister TEP**

Dr. H. Matrono, M.Pd
NIP. 19680316 1994031014

Dr. H. Syahwani Umar, M.Pd
NIP. 19540818 1985031001

MODEL KONSTRUKTIVISTIK MEMBANGUN KONSEP PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VIII SMP NEGERI 4 SIANTAN

Sukardi, Sutini Ibrahim, Y Gatot Sutapa.

Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Untan, Pontianak

Email : rev_filemon@yahoo.com

Abstrak : Salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran bahasa Inggris di kelas VIII semester genap adalah Public Places and Sports diperlukan suatu media yang memungkinkan siswa dapat menggunakan alat indera secara optimal. Untuk itulah perlu dirancang sebuah media yang dapat mengatasi masalah tersebut. Selain itu agar materi yang disampaikan melalui multimedia tidak bersifat parsial, maka multimedia yang dikembangkan harus menimbulkan perubahan kognisi, afeksi dan psikomotor siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model konstruktivistik melalui multi media pembelajaran bahasa Inggris khususnya Public Places and Sports di kelas VIII SMP semester genap dalam bentuk CD pembelajaran, dan media yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan pemerolehan empat keterampilan bahasa Inggris di sekolah. Media ini dirancang untuk pembelajaran mandiri. Hasil ujicoba media kepada siswa akan mempunyai efek yang potensial, yaitu siswa suka belajar dengan multimedia, siswa aktif mengikuti pelajaran menggunakan media pembelajaran. Model Konstruktivistik melalui multimedia dalam pembelajaran membantu siswa untuk memperoleh keterampilan berbahasa Inggris dan mempraktekannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : *Model Konstruktivistik, Membangun , Multimedia, Pembelajaran, Konsep-konsep belajar bahasa Inggris.*

Abstract : One of the material which taught in English especially on grade eight in even semester is about public places and sports so that, in learning and teaching process is needed a media as a tool to stimulate students' five senses hopefully they can use it optimally. For that case it is necessary to design a media and how to solve the problem faced by the students. Beside the material can be delivered impartially, multimedia is also developed to affect the students' cognitive, affective and psychomotor changing. The purpose of this research is how to develop constructive model in English lesson especially when the topics are public places and sports in grade eight in even semester in form of CD interactive learning, and hope the media which is developed can increase the four language skills achievement in school. This media is also designed for independent learners. The result of trial media to the student will affect potentially to the students that they like studying English by using multimedia as a learning media. Using multimedia in learning is helping student to stimulate the four language skills and easy to practice it in their daily life.

Key words : *Constructive Models, Developing, Multimedia, Concepts, Instructional and Learning English.*

Setiap individu dalam hidupnya pasti akan melakukan aktivitas, untuk mendapatkan pengetahuan, informasi, interaksi, norma dan lingkungan sosial yang dibutuhkan untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya dalam bermasyarakat dan berkomunitas. Aktivitas seperti ini kita sebut sebagai belajar. Aktivitas belajar dapat terjadi secara formal dan non formal. Belajar atau melakukan sesuatu secara spontan tanpa rancangan, rekayasa, bahan ajar tertulis merupakan bentuk belajar yang non formal.

Definisi pembelajaran menurut Gagne (1985,7) adalah “ *a set of event embedded in purposeful activities that facilitate learning.*” (Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud memudahkan terjadinya proses belajar). Pembelajaran merupakan upaya yang terencana secara sistematis dengan memanfaatkan atau memanipulasi sumber belajar, supaya terjadi proses perubahan tingkah laku dalam diri siswa. Teori belajar behavioristik dengan tokohnya antara lain Edward Lee Thorndike, Ivan Petrovich Pavlov dan Burrhus Frederic Skinner menjelaskan tentang belajar dipengaruhi oleh *Stimulus-Respon*. Menurut penganut teori belajar ini, belajar merupakan pemberian tanggapan atau respon terhadap stimulus yang diberikan. Menurut penganut teori belajar ini, bahwa belajar merupakan pemberian tanggapan atau respon terhadap stimulus yang diberikan. Konsep lain adalah adanya *reinforcement* atau faktor penguatan. Dalam penerapannya, behaviorisme menerapkan prinsip belajar tuntas (*mastery learning*)

Teori Kognitif : Piaget merupakan salah seorang tokoh yang disebut-sebut sebagai pelopor aliran konstruktivisme. Salah satu sumbangan pemikirannya yang banyak digunakan sebagai rujukan untuk memahami perkembangan kognitif individu yaitu teori tentang tahapan perkembangan individu. Menurut Piaget bahwa perkembangan kognitif individu meliputi empat tahap yaitu : (1) *sensory motor*; (2) *pre operational*; (3) *concrete operational* dan (4) *formal operational*. Pemikiran lain dari Piaget tentang proses rekonstruksi pengetahuan individu yaitu asimilasi dan akomodasi. James Atherton (2005) menyebutkan bahwa asimilasi adalah “*the process by which a person takes material into their mind from the environment, which may mean changing the evidence of their senses to make it fit*” dan akomodasi adalah “*the difference made to one’s mind or concepts by the process of assimilation*”.

Dikemukakannya pula, bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Munculnya Konstruktivisme yang dipelopori oleh Piaget, Bruner dan Vigotsky pada awal abad 20-an yang mempunyai pandangan bahwa pengetahuan dan pemahaman tidaklah diperoleh secara pasif tetapi secara aktif melalui pengalaman personal dan aktivitas experimental. Belajar adalah kegiatan aktif siswa untuk membangun pengetahuannya lebih sebagai proses regulasi diri dalam menyelesaikan konflik kognitif yang sering muncul melalui pengalaman kongkrit, wacan kolaboratif dan interpretasi.

Berikut ini ada lima model pembelajaran yang memiliki kecenderungan berlandaskan paradigma konstruktivistik, yaitu: model reasoning and problem solving, model inquiry training, model problem-based instruction, model

pembelajaran perubahan konseptual dan model group investigation. Degeng dalam Miarso (2001) Mengemukakan bahwa terdapat 5 proposisi utama dari pandangan konstruktivisme beserta implikasinya terhadap praktik pembelajaran, yaitu: Proposisi pertama belajar adalah proses pemaknaan informasi baru. Dalam belajar ada dorongan munculnya diskusi pengetahuan yang dipelajari sehingga munculnya pola berpikir divergent, bukan hanya satu jawaban benar. Dalam belajar mendorong munculnya berbagai jenis luapan pikiran. Proposisi kedua adalah kebebasan merupakan unsur esensial dalam lingkungan belajar. Dalam belajar kita menyediakan pilihan tugas, pilihan cara memperlihatkan keberhasilan, waktu yang cukup memikirkan dan mengerjakan tugas, Jangan terlalu banyak menggunakan tes yang telah ditetapkan waktunya, Sediakan kesempatan berpikir ulang dan yang paling penting adalah melibatkan pengalaman konkrit. Proposisi ketiga adalah Strategi belajar yang digunakan menentukan proses dan hasil belajarnya. Berikan kesempatan untuk menerapkan cara berpikir dan belajar yang paling cocok dengan dirinya, berdayakan melakukan evaluasi diri tentang cara berpikirnya, cara belajar, atau lainnya. Proposisi keempat adalah memberikan motivasi dan usaha mempengaruhi belajar dan unjuk-kerja dengan tugas-tugas riil dalam kehidupan sehari-hari dan kaitkan tugas dengan pengalaman pribadi, mendorong pebelajar untuk memahami kaitan antara usaha dan hasil. Proposisi kelima adalah belajar pada hakekatnya memiliki aspek sosial yakni kerja kelompok sangat berharga kesempatan untuk melakukan kerja kelompok, untuk memainkan peran yang bervariasi, perhitungkan proses dan hasil kerja kelompok.

Pembentukan pengetahuan menurut konstruktivistik memandang subyek aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan dengan bantuan struktur kognitifnya ini, subyek menyusun pengertian realitasnya. Interaksi kognitif akan terjadi sejauh realitas tersebut disusun melalui struktur kognitif yang diciptakan oleh subyek itu sendiri. Struktur kognitif senantiasa harus diubah dan disesuaikan berdasarkan tuntutan lingkungan dan organisme yang sedang berubah. Proses penyesuaian diri terjadi secara terus menerus melalui proses rekonstruksi. Yang terpenting dalam teori konstruktivisme adalah bahwa dalam proses pembelajaran, pebelajarlah yang harus mendapatkan penekanan. Merekalah yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukan pembelajar atau orang lain. Mereka yang harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Penekanan belajar siswa secara aktif ini perlu dikembangkan. Kreativitas dan keaktifan siswa akan membantu mereka untuk berdiri sendiri dalam kehidupan kognitif siswa.

Komponen-komponen terdapat dalam sistem pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Tujuan pembelajaran yang berfungsi sebagai pemandu dalam mengembangkan pembelajaran dan merancang penilaian untuk mengukur keberhasilan siswa. Tujuan pembelajaran dibuat berdasarkan analisis tugas pembelajaran dan kecakapan yang harus dimiliki sebagai kecakapan hasil belajar. Menurut Gagne (2005,43) terdapat lima pemerolehan hasil belajar (*learning outcomes*) yang merupakan kemampuan /kapabilitas/ kecakapan sebagai tujuan belajar yaitu : 1) informasi verbal; 2) keterampilan intelektual; 3) strategi kognitif yang termasuk dalam ranah kognitif; 4) keterampilan motorik dan ; 5) kecakapan sikap atau afektif.
2. Sumber dan media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi aktivitas belajar. Media dapat diartikan sebagai perantara yang menghubungkan antara guru dengan siswa.

3. Isi belajar atau konten yang merupakan jenis pengetahuan yang akan diperoleh siswa. Menurut *M. David Merrill* dengan *Component Display Theory* yang dikemukakannya (dalam *Reigeluth M*, 1983,286), bahwa konten (isi belajar), terdiri atas fakta, konsep, prosedur, dan prinsip. Jangkauan isi belajar dari kenyataannya, yang merupakan bentuk paling dasar dari isi belajar menuju ke prinsip, hal ini yang merupakan informasi yang sebenarnya mengenai belajar. Empat jenis isi belajar tersebut adalah :
 - a. Fakta, yang merupakan rangkaian dari beberapa informasi, seperti nama, tanggal dan peristiwa-peristiwa
 - b. Konsep, yang terdiri atas simbol-simbol, peristiwa, dan obyek yang memiliki karakteristik dan identitas yang sama.
 - c. Prosedur, merupakan seperangkat langkah-langkah yang terinci untuk memecahkan masalah atau mencapai suatu tujuan
 - d. Prinsip, yang menjelaskan hubungan suatu sebab dan akibatnya. Suatu prinsip dapat digunakan untuk menjelaskan atau memprediksi mengapa sesuatu itu terjadi.
4. Pebelajar dengan keragaman karakteristik dan kemampuannya serta lingkungan internal dan eksternal yang mempengaruhinya. Pebelajar merupakan komponen yang penting dalam sistem pembelajaran karena merupakan subyek dari proses dan aktivitas pembelajaran.
5. Strategi, metode dan tehnik dalam pembelajaran yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan isi belajar dengan mengimplementasikan model-model pembelajaran yang variatif. Strategi yang digunakan adalah ekspositori dan heuristik. Untuk konten materi yang berupa fakta disajikan secara ekspositori. Sedangkan konten materi yang berupa konsep disajikan secara heuristik melalui proses penemuan atau inkuiri. Untuk konten materi yang termasuk prosedur dan prinsip, menggunakan kedua strategi, yaitu ekspositori dan heuristik. Selanjutnya dalam metode penyampaian materi yang digunakan adalah secara induktif dan deduktif.
6. Penilaian yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kecakapan hasil belajar yang akan dicapai meliputi tiga ranah, yaitu kognitif, motorik, maupun afektif. Tujuan penilaian adalah :
 - a. Menunjukkan apakah siswa telah mencapai hasil belajar sesuai tujuan pembelajaran dan bisa meneruskan pada tujuan yang lainnya.
 - b. Mengidentifikasi kegagalan dalam belajar, sehingga dapat dirancang program pembelajaran remedial yang akan digunakan.
 - c. Memperoleh data yang dapat dipergunakan untuk pengembangan-pengembangan itu sendiri.

Multimedia Pembelajaran: Istilah multimedia secara etimologis berasal dari kata “multi” dari bahasa latin yang berarti banyak dan kata “medium” dari yang berarti pula sesuatu yang dipakai menyampaikan atau membawa sesuatu Ariani (2010,1). Multimedia dalam konteks komputer, menurut *Hofsetter*, dalam Ariani (2010,11) adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan alat yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Mayer (2001,5) menegaskan bahwa suatu pesan instruksional adalah komunikasi yang ditujukan untuk meningkatkan pembelajaran. Dalam mempresentasikan suatu pesan terdapat dua pilihan format, yaitu kata dan gambar, baik gambar statis (misalnya ilustrasi foto) dan grafik dinamis (misalnya animasi dan video). Multimedia ditujukan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah

dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi tersebut.

Mayer (2001,3) mendefinisikan multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Menurut Mayer, suatu pesan instruksional adalah komunikasi yang ditujukan untuk meningkatkan pembelajaran. Dalam mempresentasikan suatu pesan, terdapat dua pilihan format utama, yaitu kata dan gambar. Definisi multimedia menurut beberapa ahli antara lain :

1. Rob Philips : multimedia merupakan karakterisasi dari tampilan teks, gambar, suara, animasi dan video yang diorganisasi dalam suatu program yang terintegrasi.
2. Turban : multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara dan musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar.
3. Heinich : multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer.

Multimedia bertujuan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk pembelajaran yang menarik, menyenangkan, tidak membosankan, mudah dipahami dan jelas. Informasi yang diterima akan semakin mudah dimengerti karena menuntut penyerapan dari banyak indera, terutama mata dan telinga. Dalam multimedia interaktif partisipasi pebelajar mutlak diperlukan karena disini keharusan para pebelajar untuk terlibat sangat tinggi dalam kegiatan pembelajaran. Materi-materi yang dikemas dalam multimedia interaktif dapat membantu mempertahankan perhatian para siswa.

Multimedia interaktif mampu memberikan nilai tambah bagi pengguna dalam mengeksplorasi materi yang ada di dalamnya, karena didukung oleh fungsi interaktivitas antar halaman atau materi baik dari segi konten atau isi, maupun dari sisi tampilannya. Interaktif adalah suatu tingkat dimana suatu multimedia dan pengguna saling berpengaruh dalam suatu sistem seperti permintaan dan umpan balik. Multimedia interaktif mampu memberikan nilai tambah bagi pengguna dalam mengeksplorasi materi yang ada di dalamnya, karena didukung oleh fungsi interaktifitas, yaitu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif. Interaktifitas ini dapat diimplementasikan dalam bentuk permainan, simulasi, kuis ataupun tampilan antar halaman.

Thorn dalam Rusman (2011;) mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif yaitu :

1. Kemudahan navigasi, Sebuah program media harus dirancang sederhana, serapi dan seindah mungkin.
2. Ada kandungan kognisi
3. Pengetahuan dan presentasi informasi, Kedua kriteria ini untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program itu telah memenuhi kebutuhan pembelajaran si pebelajar atau belum
4. Integrasi media ; Media itu harus mampu mengintegrasikan aspek tujuan pembelajaran, materi yang harus dipelajari, metode artinya variasi metode yang digunakan dan kemampuan si pebelajar.
5. Untuk menarik minat pebelajar ; Program media harus mempunyai tampilan yang artistik dan tak lupa estetika juga merupakan sebuah kriteria
6. Fungsi secara keseluruhan ; Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar (tujuan pembelajaran),

sehingga pada waktu selesai menjalankan sebuah program pembelajaran ia akan merasa telah belajar sesuatu.

Setelah mengerti tentang belajar dan pembelajaran sekarang kita akan membahas mengenai konsep belajar dan konsep pembelajaran. Konsep itu sendiri merupakan suatu fakta dan keadaan yang memiliki ciri/unsur tertentu yang membentuk suatu pengertian dan makna. Hilgard dan Bower dalam Toeti Sukanto "Theories of Learning (1975). Belajar menurut Konstruktivistik adalah proses membangun konsep-konsep dalam pikiran individu, yang diutamakan adalah bukan menjejalkan materi kepada siswa sebagaimana teori-teori yang lalu, tetapi lebih menekankan kepada "*How To learn*" yang dinampakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa konsep belajar dan pembelajaran adalah suatu yang sangat mendasar dari suatu proses belajar. Aspek-aspek diatas hendaknya harus saling berhubungan agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan dapat memperoleh hasil yang kongkrit. Untuk perolehan konsep-konsep model elaborasi dengan pola dari konkrit ke abstrak dengan langkah-langkah : 1. Eksplorasi terhadap contoh-contoh konkrit, pelacakan, penelusuran dsb. 2. Pemilahan kelompok yang sama dan berbeda, 3. Mencari ciri-ciri esensi pada kelompok yang sama, 4. Identifikasi ciri-ciri dan 5. Definisi konsep.

METODE

Metode merupakan cara yang ditempuh dalam memecahkan masalah yang diteliti, setiap karya ilmiah menggunakan penelitian yang tepat dan relevan dengan masalah penelitian yang diteliti karena itu merupakan salah satu factor yang penting dalam memperoleh data yang akurat.

Menurut Hadari Nawawi (2005:61) metode penelitian adalah cara yang dipergunakan untuk memecahkan masalah dengan menggunakan langkah-langkah yang telah dirumuskan. Adapun jenis-jenis metode penelitian menurut Hadari nawawi (2005:63). Ada empat metode yang digunakan yaitu filosofis, deskriptif, historis dan eksperimen. Dalam metode deskriptif ada tiga bentuk penelitian yakni survey, study hubungan dan study pengembangan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan study pengembangan dan rancangan.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang atau mendesain yang menghasilkan suatu produk berupa multi media yang berbentuk interaktif yang dibatasi pada pembelajaran speaking dan reading pada bahasa Inggris untuk siswa Kelas VIII SMP khususnya untuk topik sport, hotel and mall. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan produk, rancangannya mengembangkan prosedur melalui sepuluh langkah sebagai berikut : Mendesain rancangan pembelajaran dengan semua komponen : a) Tujuan dan sub tujuan. b). Preskripsi tugas belajar. c). Perolehan belajar d). Menganalisa isi belajar/ bahan ajar. e). Menyusun skenario belajar (desain pesan). f). Membuat story board. g). Membuat media. h). Uji coba kepada subjek peneliti antara 3-5 orang secara berulang. i). Revisi – uji coba kepada kelompok kecil, j). Merencanakan media yang relevan untuk pembelajaran mandiri (kelompok kecil) bukan untuk klasikal. Pendekatannya yakni Penelitian Kualitatif Naturalistik Yakni melakukan semua kegiatan penelitian berlangsung secara alamiah sebagaimana adanya dilapangan antara subjek peneliti dimana hubungan intrapersonal yang bersahabat bukan sebagai subjek dengan objek. Subjek Penelitian : Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 4 Siantan yang berjumlah 28 orang. Instrumen Penelitian, terutama peneliti sendiri dengan seluruh kepribadian Jenis data; Jenis data pada penelitian ini adalah data kualitatif naturalistik. Data kualitatif naturalistik bahwa

data diambil secara alami tanpa adanya rekayasa dimana peneliti dengan yang diteliti merupakan hubungan intrapersonal wawancara dan observasi dilakukan secara alami sesuai dengan kondisi yang ada. Instrumen Pengumpulan Data yakni Pedoman Observasi digunakan sebagai panduan dalam melakukan observasi terhadap sikap siswa selama proses uji coba produk. Untuk mengetahui aspek daya tarik produk yang dikembangkan. Instrumen observasi dibuat dengan langkah-langkah berikut : (1) menyusun kisi-kisi, (2) menyusun instrumen berdasarkan kisi-kisi, (3) mengkonsultasikan instrumen kepada dosen pembimbing, (4) melakukan uji coba. Wawancara mendalam. digunakan untuk memperoleh data kualitatif naturalistik secara mendalam dan terperinci terhadap kesesuaian media pembelajaran dilakukan pada siswa dan ahli media. Dokumentasi : Dokumentasi digunakan untuk merekam segala aktivitas siswa selama pembelajaran bahasa Inggris dalam penelitian yang direkam dalam bentuk foto dan video.

Langkah-langkah Perancangan dilakukan peneliti adalah : Melakukan analisis kebutuhan, Mengembangkan desain pembelajaran, Mengidentifikasi Standar Kompetensi, Menetapkan Kompetensi Dasar, Merumuskan Indikator Keberhasilan, Evaluasi belajar menyatu dalam proses yang dirancang bersama dengan desain pesan , skenario pembelajaran yang sesuai dengan kinerja pembelajaran / unjuk kemampuan performansi pembelajar.

Langkah-langkah pada tahap ini diperkirakan sebagai berikut : Menyiapkan materi yang dibutuhkan, Membuat Flowchart View, Membuat storyboard, Membuat program media pembelajaran, Menyalin (*Burning*) Program Media Pembelajaran, Melakukan validasi ahli (salah satu dosen TIK). Data yang diperoleh melalui, observasi, dan wawancara dianalisis secara kualitatif naturalistik secara mendalam, terfokus dan mendetail dengan melihat fenomena-fenomena yang muncul di lapangan. Untuk menjawab masalah, peneliti melakukan wawancara mendalam, observasi, mengumpulkan data melalui percakapan yang mendalam dan didukung oleh dokumentasi. Kedudukan peneliti dengan yang diteliti sebagai hubungan interpersonal yang bersahabat sebagai subjek dan objek memungkinkan terjadinya wawancara yang mendalam dan secara naturalis tanpa direkayasa. Penelitian ini tidak memiliki kekuatan generalitatif yang hanya berlaku pada situasi tertentu tetapi merupakan deskripsi fenomena yang muncul beserta makna yang memiliki kekuatan transferable dalam arti dapat digunakan oleh siapa saja pada latar atau setting yang memiliki karakteristik yang sama atau hampir sama. Instrumen dengan seluruh panca indra, rasional, logika berpikir dan tafsiran-tafsiran dalam menyelami alam berpikir subjek (siswa) instrumen pelengkap berupa wawancara mendalam, rekaman, observasi dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Dari hasil studi pendahuluan merupakan studi awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi proses pembelajaran yang digunakan saat ini sebagai bahan pertimbangan mengembangkan produk. Analisa kebutuhan (Need Analysis) merupakan proses sistematis untuk menentukan tujuan, mengidentifikasi ketidaksesuaian antara kondisi yang diinginkan dengan kenyataan dan menetapkan prioritas-prioritas dalam tindakan (Lee & Roadman dalam Syahwani Umar (2009)). Dengan kata lain analisa kebutuhan terdiri dari tiga tahap yaitu: menentukan goal (tujuan), mengidentifikasi ketidaksesuaian antara kenyataan dan

(kondisi riil) dan kondisi yang diinginkan (kondisi ideal), dan menentukan prioritas-prioritas dalam tindakan. Menentukan Tujuan, tujuan yang diinginkan dalam suatu pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran yang berlangsung mengikuti perkembangan zaman.
- b. Materi yang diberikan mudah dipahami sehingga tidak ada lagi siswa yang gagal dalam setiap ulangan ataupun ujian akhir.
- c. Pembelajaran tidak lagi tergantung sepenuhnya dengan guru, artinya tanpa tatap muka di kelas, siswa tetap dapat belajar sendiri.
- d. Nilai hasil belajar sudah dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran.
- e. Siswa dapat memanfaatkan berbagai media
- f. Siswa atau pembelajar lebih berperan
- g. Proses pembelajaran yang terjadi hendaknya lebih menyenangkan dan menarik minat siswa untuk belajar.
- h. Siswa atau pembelajar aktif dan kreatif, artinya seluruh potensi siswa digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- i. Pembelajaran yang disajikan hendaknya variatif sehingga menarik minat siswa untuk belajar.
- j. Pembelajaran menekankan pencapaian 3 ranah belajar agar tidak variatif.
- k. Guru lebih kreatif dan inovatif dalam penyajian materi di kelas.
- l. Penyajian materi hendaknya disesuaikan dengan irama belajar siswa.
- m. Berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Inggris, hendaknya setelah proses pembelajaran berlangsung terdapat pemerolehan keterampilan berbicara.

PEMBAHASAN

Untuk mengetahui adanya kesenjangan yang terjadi di lapangan maka harus diidentifikasi harapan-harapan yang diinginkan atau kondisi ideal dengan kondisi yang sebenarnya atau kondisi nyata di lapangan, selanjutnya dijadikan dasar untuk menentukan skala prioritas yang dibuat suatu tindakan nyata dalam upaya mencapai kondisi yang ideal di lapangan. Untuk lebih memperoleh gambaran yang lebih jelas antara kondisi lapangan dengan kondisi yang diinginkan, kita dapat melihat tabel berikut: Kondisi nyata & Kondisi Yang diharapkan.

No	Gambaran Kondisi Nyata	Gambaran Kondisi Ideal
1	Pembelajaran berlangsung masih konvensional	Pembelajaran mengikuti perkembangan IPTEK
2	Siswa mengalami kesulitan dalam menyerap materi yang disampaikan	Pembelajar mudah menerima materi yang diberikan
3	Siswa tidak dapat belajar atau menerima penjelasan materi yang akan dipelajari, sebelum bertatap muka secara langsung dengan pengajar (Guru)	Pembelajaran dapat berlangsung walaupun tanpa tatap muka
4	Secara keseluruhan nilai hasil belajar kurang memuaskan, selalu di bawah KKM	Nilai hasil belajar selayaknya sama atau diatas KKM
5	Guru masih menjadi sumber belajar yang sama	Siswa dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada tidak hanya bergantung pada guru
6	Siswa berperan hanya sebagai penerima	Pembelajar berperan aktif dalam

	informasi	proses pembelajaran
7	PBM berlangsung monoton dan membosankan	PBM lebih menarik dan menyenangkan
8	Siswa kurang aktif dikelas	Pebelajar aktif dan kreatif
9	Pembelajaran kurang variatif	Pembelajaran variatif sehingga menarik minat siswa untuk belajar
10	Pembelajaran masih bersifat parsial	Pembelajaran menekankan 3 ranah belajar
11	Guru kurang kreatif dalam penyajian materi dikelas	Guru kreatif dan inovatif dalam penyajian materi
12	Penyajian materi terlalu cepat sehingga siswa yang mempunyai irama belajar yang lambat mengalami kesulitan	Penyajian materi hendaknya disesuaikan dengan irama belajar siswa

Setelah diidentifikasi kondisi ideal dan kondisi nyata di lapangan, maka diketahui ada masalah dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut. Untuk itu upaya selanjutnya menentukan skala prioritas untuk membantu memberikan solusi masalah tersebut. Dasar dalam melakukan tindakan *problem solving* adalah sebagai berikut:

- Pembelajaran harus mengikuti perkembangan IPTEK.
- Pebelajar mudah menerima materi yang diberikan.
- Pembelajaran dapat berlangsung walaupun tanpa tatap muka.
- Nilai hasil belajar selayaknya harus diatas KKM atau sama dengan KKM.
- Sumber belajar tidak hanya guru, siswa dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada.
- Pebelajar berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- Proses Belajar Mengajar lebih menarik dan menyenangkan.
- Pebelajar aktif dan kreatif dikelas.
- Pembelajaran variatif sehingga menarik minat siswa untuk belajar.
- Pembelajaran menekankan 3 ranah belajar.
- Guru kreatif dan inovatif dalam penyajian materi dikelas.
- Penyajian materi hendaknya disesuaikan dengan irama belajar siswa.

Setelah melihat dasar-dasar diatas, maka ditetapkan skala prioritas dalam bentuk tindakan, yaitu :

- Merancang sebuah media pembelajaran sesuai dengan desain pembelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP.
- Media yang dibuat harus mencakup 3 ranah hasil belajar.
- Media harus mengakomodir seluruh gaya belajar siswa dikelas.
- Media harus menarik minat siswa untuk belajar.
- Media harus dapat dikontrol siswa dalam penggunaannya.
- Media harus mudah dioperasikan, artinya siswa yang lemah dalam bidang komputer juga dapat menggunakannya.
- Media yang dirancang harus dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri dan pembelajarn klasikal.
- Media memiliki dampak nyata bagi sekolah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Jadi Preskripsi tugas belajar yang dimuat dalam Model Konstruktivistik ini yakni melalui multi media untuk membangun konsep-konsep belajar dalam bahasa Inggris kelas VIII SMPN 4 Siantan yang sudah sesuai untuk konsep belajar reading dan speaking seperti sports, hotel atau mall kemudian desain pesan yang dimuat dalam Model Konstruktivistik ini juga untuk konsep belajar reading dan speaking seperti khususnya untuk topik sports, hotel atau mall telah sesuai dengan sedangkan perilaku belajar siswa khususnya tipe, gaya dan irama belajar setiap siswa dalam Model Konstruktivistik sangat baik dan untuk tampilan atau profile multi media sudah sangat relevan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat diajukan beberapa saran yang membangun yakni sebagai berikut: 1.Multimedia ini sangat layak untuk digunakan dalam pemerolehan keterampilan berbicara, tetapi masih perlu untuk terus disempurnakan dengan diujicobakan pada subjek dan kawasan yang lebih luas dan dalam waktu yang lebih panjang. 2. Untuk pengembangan dimasa yang akan datang, media pembelajaran bahasa inggris khususnya materi tentang reading (membaca) dan speaking (berbicara), sebaiknya tidak hanya menggunakan Multimedia saja, tetapi dikembangkan dengan bentuk lain seperti Macro Media Flash. 3. Untuk penyempurnaan dan pemanfaatan media agar lebih optimal untuk pemerolehan keterampilan berbicara dan membaca bagi siswa perlu didukung sarana prasarana yan memadai di sekolah-sekolah. 4. Guru dan siswa hendaknya senantiasa kreatif dan berupaya semaksimal mungkin mencari inovasi dan terobosan baru dalam menemukan model ataupun media pembelajaran untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.5. Untuk penelitian lebih lanjut dapat lebih dikembangkan lagi dengan menambahkan variasi multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Barabara B Seels, Rita C Richey 1986,. *Teknologi Pembelajaran definisi dan kawasannya*, seri pustaka pendidikan no 12
- Gagne, R.M, 1985, *The Conditions of Learning (Fourth Edition)*, New York : Holt, Rinehart and Winston.
- Hadari Nawawi. 2005. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta. UGM Press. Prima.
- Mayer E Richard (2001) *Multi Media learning*. Cambridge university press. Newyork.
- Permendiknas RI Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi (SI) untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Rusman.2012. *Belajar dan pembelajaran berbasis computer*. Bandung Alfa betha.
- Reigeluth, Charles M 1994. *Systemic change in education*. Englewood cliffs. Educational technology publication.
- Syahwani Umar 2009. *Pengantar Teknologi pembelajaran, Modul program study S2-TEP.FKIP Untan*
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Toeti Sukanto,Udin S.1994. *Teori Belajar dan Model-model Pembelajaran*. Pusat Antar Universitas untuk Peningkatan dan pengembangan Aktivitas Dirjen Dikti Depdikbud.

Warsita, Bambang. 2008. *Teori Belajar Robert M. Gagne dan Implikasinya pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar*. Juni 2008, 1: Hal 14-25.

Yusufhadi miarso, 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Pustekom Dan Informasi.